

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan setiap negara. Pendidikan merupakan berbagai bentuk pembelajaran yang terjadi di sepanjang kehidupan. Pada konteks pendidikan formal terfokus pada pengajaran yang diatur di dalam lembaga sekolah. Pengetahuan yang diperoleh melalui jalur formal berdampak pada setiap individu dengan membentuk pola pikir, perilaku, dan moral yang sejalan dengan pendidikan yang diterimanya, hal ini sejalan dengan pendapat Gilmore dan Pine, (2004: 3) *education is sometimes a little more precisely used to refer to those experiences from which we do learn*. Hal ini sejalan dengan UU Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk aspek spiritual, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, moral, dan keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, negara, dan bangsa.

Untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Pasal 35 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, melakukan ketetapan terhadap standar kelulusan kompetensi yang mencakup kualifikasi kemampuan dalam tiga aspek utama: sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dicapai oleh peserta didik. Proses pendidikan di sekolah melibatkan peran pengajar dan siswa sebagai peserta didik, berlangsung melalui interaksi dalam proses belajar-

mengajar yang mengikuti pedoman dan direncanakan dalam kurikulum sebagai panduan untuk pengaturan pendidikan

Pengertian pendidikan tersebut menjadi dasar utama, sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan peran penting dalam kemajuan bangsa, yang mencakup berbagai bentuk pembelajaran sepanjang kehidupan dimana pendidikan sebagai upaya terencana untuk mengembangkan potensi siswa.

Proses pembelajaran adalah sebuah sistem pembelajaran yang melibatkan beberapa komponen di dalamnya seperti kurikulum, guru, media, strategi, model pembelajaran, peserta didik serta yang mencakup proses pembelajaran dan pendidikan. Hal ini sejalan dengan temuan Dantas (2020). Dimana proses pembelajaran harus didukung oleh penggunaan bahan ajar yang efektif dan inovatif agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Namun, tidak semua Lembaga Pendidikan telah merata dalam menerapkan penggunaan media elektronik sebagai bahan ajar pembelajaran, meskipun beberapa di antaranya sudah mulai menggunakannya. Dengan demikian, menjadi sangat krusial untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih interaktif, inspiratif, dan menyenangkan bagi siswa. Materi pembelajaran tersebut harus menantang dan memotivasi siswa untuk bersikap proaktif, serta memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat masing-masing. Hal ini lebih efektif dibandingkan dengan bahan ajar konvensional seperti buku cetak yang pada umumnya hanya teks, sehingga proses pembelajaran dengan metode ceramah menjadi kurang optimal. Akibatnya, peserta didik menjadi tidak aktif dalam proses pembelajaran dan tidak memiliki kebebasan untuk mendapatkan

lebih banyak informasi, yang menyebabkan mereka merasa jenuh dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

Selama aktivitas pembelajaran di dalam kelas, umumnya pendidik hanya berperan sebagai fasilitator, dan peserta didik belajar secara mandiri dan membangun pengetahuannya sendiri agar proses pemahaman materi lebih efektif. Bahan ajar cetak yang umum diterapkan dalam pembelajaran seringkali menampilkan materi yang monoton, seperti tulisan dengan fokus utama pada ceramah dan latihan soal. Menurut Lestari (2013), bahan ajar adalah alat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik, yang memuat materi, metode, batasan-batasan, dan evaluasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran, yakni kompetensi dan subkompetensi dengan kompleksitas-nya. Sejalan dengan penelitian Putra dkk, (2017) menyarankan penggunaan bahan ajar yang mendukung perkembangan zaman untuk memastikan bahan ajar memiliki makna bagi siswa dan mudah digunakan. Sejalan dengan perkembangan teknologi, bahan ajar berbasis Canva menjadi relevan sebagai solusi yang dapat diandalkan. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat dengan lebih efektif memahami dan mengaplikasikan informasi, sebaliknya, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Peraturan ini menekankan dimana proses pembelajaran di unit-unit pendidikan harus dilaksanakan dengan cara melibatkan interaksi, memberikan inspirasi, memberikan pengalaman yang menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik agar

lebih aktif terlibat. Selain itu, proses pembelajaran juga harus memberikan ruang untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian mereka sesuai dengan minat, bakat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Hal ini terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 dimana setiap unit pendidikan sebaiknya merancang pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan mengevaluasi proses pembelajaran guna meningkatkan pencapaian kompetensi lulusan.

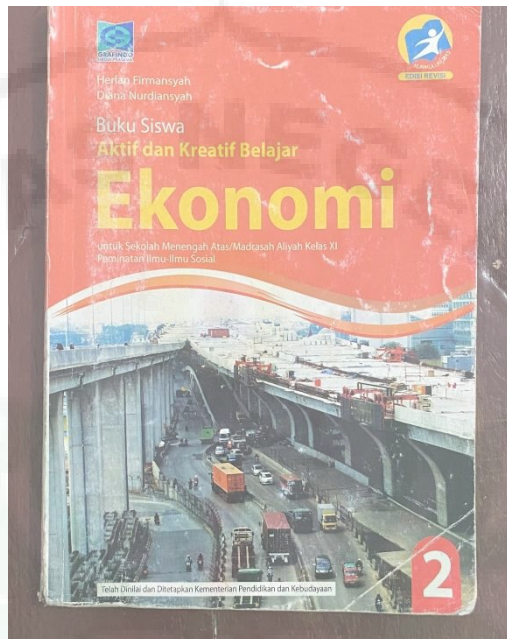
Untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa, salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah bahan ajar elektronik berbasis Canva. Bahan ajar berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong kreativitas guru dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Arnold, (2011) menekankan pentingnya visualisasi dalam konteks pembelajaran, bahwa pemanfaatan alat visual seperti infografis atau presentasi yang menarik secara visual dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu cara untuk meningkatkan keberhasilan siswa selama kegiatan pembelajaran adalah dengan menerapkan bahan ajar yang menarik seperti bahan ajar berbasis Canva. Menurut Aunurrahman (2014) selama proses pembelajaran masalah yang berpengaruh terhadap hasil belajar seringkali berkaitan dengan peran siswa, motivasi, mengelola bahan ajar, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang diterapkan, proses pembelajaran, dan kondisi lingkungan belajar. Lingkungan dalam konteks ini merujuk pada suasana, lokasi, atau ruang yang mendukung proses pembelajaran.

Pencapaian kompetensi dapat tercapai melalui pengembangan bahan ajar yang efektif dan efisien. Umumnya hampir sama dengan penentuan metode ataupun media pembelajaran yang akan diterapkan Hernawan dkk. (2008). Kesimpulannya, dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, sangat penting untuk merujuk pada rumusan kompetensi yang ditargetkan dan metode pembelajaran yang akan diterapkan.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP 2) dan melakukan wawancara terhadap siswa di SMA Negeri 14 Medan, guru mata pelajaran ekonomi hanya menyampaikan khususnya materi Kerjasama ekonomi internasional dengan menggunakan buku cetak dari pemerintah dengan menerapkan metode ceramah dalam aktivitas pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik umumnya mengalami kendala dalam memahami pembelajaran ekonomi. Pendekatan pembelajaran ini jelas tidak efisien karena peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran. Dengan sub materi yang begitu banyak, masih belum memenuhi tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang umumnya digunakan guru di dalam kelas masih dalam bentuk buku cetak. Sebagai bahan ajar konvensional yang masih bersifat visual banyak kendala yang dihadapi guru ekonomi terutama bagaimana bahan ajar dapat menjadi sebuah dasar bagi peserta didik dalam memahami materi. Adapun gambar 1.1 dan gambar 1.2 tampilan bahan ajar bersifat visual yang digunakan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan.

Gambar 1. 1 Tampilan Buku Cetak Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan



Gambar 1. 2 Tampilan Materi Kerjasama Ekonomi Internasional



Pada gambar 1.1 dan gambar 1.2 dapat dilihat tampilan pada bahan ajar cetak dan materi yang di dalamnya terdapat gambar yang sesuai dengan materi

namun, sebagai sumber belajar ini dikatakan terbatas karena pada bahan ajar cetak tidak dapat mengakses link yang disediakan untuk mengetahui informasi mengenai dampak kerjasama ekonomi internasional yang tidak dijabarkan di dalam buku tersebut. Sehingga bahan ajar konvensional yang bersifat visual membuat siswa terbatas mengakses informasi dan tidak efektif untuk mengetik ulang link yang cukup panjang, akibatnya kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan ketidakmampuan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, sehingga Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) tidak tercapai. Berbagai tantangan yang telah dijabarkan sangat berdampak pada motivasi dan kreativitas siswa selama proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu ditemukan solusi yang tepat, seperti pengembangan bahan ajar berbasis Canva. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024, hasil menunjukkan bahwa dalam ulangan harian mata pelajaran ekonomi semester genap, sejumlah peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini terlihat dari hasil belajar ekonomi siswa di kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Penjelasan rinci dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1. Presentase Nilai Ulangan Harian Siswa

No	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	%	Jumlah Siswa yang Tuntas	%
				(<75)		(>75)	
1	XI IPS 1	75	34	21	62%	13	38%
2	XI IPS 2	75	34	23	68%	11	32%
3	XI IPS 3	75	34	18	53%	16	47%
Jumlah			102	62	39%	40	61%

Sumber: Guru Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan

Berdasarkan tabel 1.1, dapat diamati bahwa peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 belum mencapai tingkat hasil belajar yang memadai. Dengan kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75 yang diputuskan oleh lembaga pendidikan, terdapat 62 peserta didik yang kemampuannya masih berada di bawah KKM. Berdasarkan tanya jawab di antara penulis dan guru mata pelajaran ekonomi, salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan penggunaan bahan ajar cetak yang monoton dan kurang menarik, serta kurangnya kreatifitas dan inovasi guru dalam menyampaikan materi. Data menunjukkan bahwa 22 dari 34 siswa atau sekitar 64,70% mengatakan terdapat kendala dalam memahami penyajian konsep dan materi. Selain itu, siswa juga mengalami kejenuhan dalam menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar. Dari hasil tanya jawab dengan siswa mengungkapkan bahwa 24 dari 34 siswa atau sebesar 70,58% menyatakan kebutuhan akan bahan ajar baru yang dapat menyajikan contoh secara audio visual dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi Kerjasama ekonomi internasional. Sementara 10 siswa lainnya masih ragu-ragu dalam menentukan pilihan.

Untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar melalui Canva guna meningkatkan hasil belajar. Bahan ajar ini akan fokus pada video pembelajaran yang menarik dan memudahkan akses informasi bagi siswa, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan bahwa video pembelajaran yang menarik ini dapat

mengurangi kebosanan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi yang sering dianggap membosankan.

Bahan ajar elektronik merupakan media pembelajaran yang disajikan pada format digital, meliputi teks, gambar, dan video yang bisa diakses menggunakan komputer atau perangkat digital. Bahan ajar ini dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif, baik di dalam maupun di luar lingkungan kelas. Bahan ajar yang akan dikembangkan juga akan mencakup elemen-elemen seperti gambar, teks, audio visual, dan video, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik dalam proses belajar. Akses yang mudah melalui tautan juga menjadi keunggulan bahan ajar ini bagi siswa. Sehingga tidak membuat storage perangkat digital penuh karena harus menyimpan file yang mungkin cukup besar jika banyak terdapat komponen gambar di dalamnya. Bahan ajar ini tergolong praktis dan mudah diakses, sehingga peserta didik dapat secara leluasa memanfaatkannya.

Siswa bisa belajar mandiri selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar elektronik yang telah disiapkan oleh pendidik. Bahan ajar ini terdapat beberapa fungsi, seperti sebagai alternatif bahan ajar yang memuat konten multimedia untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Selain itu, bahan ajar elektronik berperan sebagai media informasi yang dapat disebar dengan mudah dan mendukung konsep tanpa kertas. Kelebihan lainnya adalah biaya yang lebih rendah karena tidak memerlukan pencetakan serta kemudahan dalam penyimpanan, sebagaimana dijelaskan oleh Waller, (2013) dan Doering dkk. (2012). Mereka menekankan bahwa bahan ajar elektronik memiliki beberapa kelebihan, antara lain: harga yang lebih ekonomis, dan aksesibilitas yang tidak

dibatasi oleh lokasi fisik, mudah dibawa dan digunakan serta memberikan dampak positif terhadap lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas. Lebih lanjut, kelebihan bahan ajar adalah bisa memberikan informasi yang berupa gambar, teks, audio visual, dan video yang bersifat interaktif selama siswa dapat beradaptasi sesuai kebutuhan siswa.

Penggunaan bahan ajar berbasis Canva dalam aktivitas pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Rahmatullah dkk. (2020), penggunaan Canva dapat merangsang pemikiran kreatif siswa dan berdampak positif pada hasil belajar mereka. Canva merupakan sebuah aplikasi daring yang memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran. Di dalamnya, terdapat banyak contoh desain untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik, fitur yang ada pada aplikasi Canva juga banyak dan dapat memasukkan video dan audio jika diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Setyaningsih dan Sakti (2020) penelitian tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran ketika menggunakan Canva. Namun, bahan ajar berbasis Canva tidak dapat dimanfaatkan jika 1) perangkat yang digunakan peserta didik tidak memiliki kuota internet, dan 2) kecepatan internet yang tersedia tidak memadai untuk mengakses Canva.

Bahan ajar berbasis Canva memperindah tampilan dengan menyajikan setiap halaman seperti buku digital, menciptakan efek dinamis. Kemudahan akses melalui tautan memungkinkan siswa mengakses dari berbagai lokasi dan kapan saja, memungkinkan guru untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Desain yang menarik dari bahan ajar sangat penting dalam mempertahankan fokus siswa

pada materi pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai aplikasi desain untuk bahan ajar cocok karena menyediakan template yang mendukung pembuatan konten yang menarik secara visual.

Rahmatullah dkk. (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual mendukung efektivitas baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Hasil uji coba memaparkan bahwa media ini layak digunakan, dengan desain yang menarik dan konten materi yang jelas. Uji coba lapangan juga mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui bahan ajar yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik dapat lebih dalam memahami materi dengan lebih baik ketika media pembelajaran dirancang dengan cara yang menarik dan tepat Sutarno, (2013). Hal ini sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh Said (2016) tentang teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), yang menyatakan bahwa sekitar 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh melalui indra penglihatan dan pendengaran. Penggunaan multimedia yang melibatkan berbagai indra manusia dapat mempermudah pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik.

Sehubungan dengan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan T.A 2023/2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan pendidik masih berfokus pada buku cetak pelajaran ekonomi.
2. Siswa membutuhkan bahan ajar yang tidak membosankan.
3. Pendidik belum menggunakan bahan ajar berbasis Canva.

1.3. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan dalam tenaga, dana, dan waktu, serta berdasarkan identifikasi masalah yang telah muncul, penelitian ini tidak dapat menyelesaikan semua permasalahan yang ada. Oleh karena itu, penelitian ini membatasi fokusnya pada kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan Canva bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Untuk memastikan bahwa ruang lingkup penelitian ini jelas dan terarah, mengingat keterbatasan kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pertama, Materi pelajaran yang dikembangkan mencakup kompetensi dasar “Menganalisis Kerjasama ekonomi internasional dan menyajikan hasil analisis” untuk peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024, kedua, Bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk Canva.

1.4. Rumusan Masalah

Sejalan dengan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah bahan ajar berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan?
2. Apakah bahan ajar berbasis Canva yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan.
2. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis Canva dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 14 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan bahan ajar untuk mempermudah penyampaian materi serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan tentang bagaimana cara menyusun dan membuat bahan ajar pembelajaran berbasis Canva, mengenalkan lebih

jauh kepada siswa tentang bahan ajar berbasis Canva, menambah pengetahuan sebagai calon pendidik, setelah penelitian ini, diharapkan dapat memperoleh pengalaman dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam aktivitas pembelajaran.

- b. Bagi Institusi Pendidikan/Sekolah, memperoleh wawasan bagi peneliti sebagai calon pendidik di masa yang akan datang agar dapat menjadi tolak ukur.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan atau alat perbandingan bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED) dalam menyusun karya ilmiah di masa mendatang.

THE
Character Building
UNIVERSITY